N-ZONE

EXTRA-HEFT

100% spoilerfrei!

Komplettlösung

Euer Wegweiser durch Einall: Alles Nötige fürs erste Durchspielen!

Pokémon Schwarz & Weiß

Der schnelle Weg durchs Abenteuer

Willkommen in Einall, ihr Pokémon-Trainer! Dieser Walkthrough soll euch helfen, auf eurer ersten Reise durch die neue Pokémon-Welt nichts zu übersehen und mit allen Gegnern gut klarzukommen. Wir gehen jedoch noch nicht allzu sehr ins Detail und nehmen euch so wenig wie möglich vorweg. Ausführlichere Profi-Tricks lest ihr dafür in den kommenden Ausgaben der N-ZONE, damit euch kein einziges der neuen Pokémon entwischt! Also steckt eure Pokébälle ein und kommt mit nach Einall!

Wichtiger Hinweis:
Dieser Walkthrough wurde anhand der japanischen Version erstellt, daher verwenden wir in den meisten Fällen die japanischen Namen der Orte und Monster. Falls es in der deutschen Version zu Abweichungen im Spielverlauf kommen sollte, werden wir euch darüber zeitnah auf unserer Homepage www.videogameszone.de sowie in der nächsten Ausgabe informieren.

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Mitarbeiter dieses Sonderhefts	Stephan Gerner
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Alexander Frank, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	David Mola
Verlagsleiter	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion	Martin Closmann, Jörg Gleichmar

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY^3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM

1 Avenitia
Anfangsstadt: Hier erhaltet ihr euer Start-Pokémon. Entscheidet euch weise!

2 Gavina
Hier begegnet ihr zum ersten Mal Team Plasma.

3 Orion City
Arenatyp: Pflanze / Feuer / Wasser (je nach Starter)
Rettet das Traumrauch-Pokémon Somniam in der Traumfabrik.

4 Septerna City
Arenatyp: Normal

5 Stratos City
Arenatyp: Käfer
Genießt den umwerfenden 3D-Effekt der Stadt.

6 Rayono City
Arenatyp: Elektro
Nehmt am Pokémon-Musical teil oder kämpft in der Kampf-U-Bahn.

7 Marea City
Arenatyp: Boden

8 Panaero City
Arenatyp: Flug

9 Nevaio City
Arenatyp: Eis
Im Drachenspiralturm bekommt ihr ein legendäres Pokémon zu sehen.

10 Twindrake City
Arenatyp: Drache

11 Pokémon-Liga
Besiegt die Top 4, um das Hauptabenteuer abzuschließen.

Avenitia
Wählt zuerst euer Start-Pokémon aus. Dabei habt ihr die Wahl zwischen Serpifeu (Pflanze), Floink (Feuer) und Ottaro (Wasser).

Tipp: Wenn ihr Floink wählt, habt ihr in der zweiten und dritten Arena einen großen Typ-Vorteil! Holt euch danach von Professorin Esche euren Pokédex ab.

Route 1
Geht über Route 1 zur zweiten Stadt.

Gavina
Besucht das Pokémon-Center, um eure Pokémon zu heilen und euch mit neuen Gegenständen (Pokébälle, Tränke usw.) einzudecken. N wird euch über den Weg laufen. Besiegt ihn!

Route 2
Eure Mom schenkt euch die Turbotreter, mit denen ihr wesentlich flotter unterwegs seid. Danach trefft ihr auf Bell. Besiegt auch sie!

Orion City
Stattet der Trainerschule einen Besuch ab und besiegt dort Cheren.

Verlasst die Stadt danach in Richtung Osten, um an der Traumfabrik einen Element-Affen zu erhalten. Mit dem Affen im Gepäck macht ihr euch auf den Weg zur Arena.

Arena-Rätsel:
Öffnet die Vorhänge, indem ihr auf die Schalter tretet, die symbolisch im Typ-Vorteil gegen den Vorhang sind. Das heißt: Roter Vorhang / Blauer Schalter, Blauer Vorhang / Grüner Schalter, Grüner Vorhang / Roter Schalter

Arena-Kampf:
Setzt den Element-Affen ein, den ihr zuvor bei der Traumfabrik erhalten habt. Wenn ihr aus dem Kampf gegen Vivian als Sieger hervorgeht, verleiht sie euch einen Orden und schenkt euch außerdem TM 83. Danach begegnet ihr Vivian, die euch VM 01 (Zerschneider) schenkt.

Traumfabrik
Beseitigt mit dem Zerschneider den Busch am Eingang und betretet das Fabrikgelände. Dort trefft ihr auf Team Plasma, das ihr besiegen müsst. Besucht danach noch einmal Vivian in Gavina, um das C-Gear zu erhalten.

Route 3
Hier befindet sich die Pension. Wenn ihr wollt, gebt ihr hier ein oder zwei Pokémon ab. Sie werden in der Pension trainiert, während ihr weiter durch die Lande zieht. Außerdem erhaltet ihr eventuell sogar Pokémon-Nachwuchs! Wenn ihr Zeit habt, besiegt die Kids im angrenzenden Kindergarten, um ein wenig zu trainieren. Die Kindergärtnerin heilt jederzeit eure Pokémon. Nach einem Sieg über Cheren heftet ihr euch an die Fersen von Team Plasma, das nach Westen flieht. Besiegt die Bande in der Grundwasseraderhöhle! Dort gibt es außerdem einen wichtigen Gegenstand, den ihr unbedingt mitnehmen solltet: TM 46 Raub. Danach geht es auf Route 3 weiter in Richtung Südwesten. Achtung: Im dunkleren Gras kann es vorkommen, dass euch zwei Pokémon gleichzeitig angreifen! Fangen könnt ihr allerdings immer nur eins von beiden – jeweils nachdem ihr das andere besiegt habt.

Septerna City
In einem Haus im Südwesten erhaltet ihr je nach Start-Pokémon eine Wundersaat, eine Holzkohle oder ein Zauberwasser. Wenn ihr dieses Item eurem Starter zum Tragen gebt, wer-

den seine Angriffe dadurch verstärkt. Im Café erhaltet ihr jeden Mittwoch eine Flasche Sprudel, die ähnlich wie ein Trank wirkt. Sobald ihr das Museum betreten möchtet, läuft euch N in die Arme. Besiegt ihn und betretet dann das Hinterzimmer des Museums. Dieses sieht auf den ersten Blick aus wie eine Bibliothek, ist in Wirklichkeit jedoch eine getarnte Pokémon-Arena.

Arena-Rätsel:
Berührt die aus den Regalen ragenden Bücher in die richtigen Reihenfolge. Beginnt links unten und macht im Uhrzeigersinn weiter.

Arena-Kampf:
Die Arenaleiterin setzt Pokémon vom Typ Normal ein. Besiegt diese am besten mit Attacken vom Typ Kampf. **Tipp:** Floink erlernt eine Kampf-Attacke, nachdem es sich auf Level 17 entwickelt hat! Setzt keinesfalls Geist-Attacken ein. Für euren Sieg erhaltet ihr den nächsten Orden und TM 67.

Im Anschluss an den Arenakampf schenkt euch Bell den Itemradar. Erste Anwendungsgebiete dafür: Auf der Terrasse des Cafés (ein Hyperball) und auf den Bahngleisen im Südwesten der Stadt (ein Beleber).

Pfeilradwald
Ein Junge am Wegesrand überlässt euch TM 94 (Zertrümmerer). Besiegt die Krankenschwester vor dem Waldeingang. Von nun an wird sie jedes Mal, wenn ihr sie ansprecht, eure Pokémon heilen. Verlasst die befestige Straße bei erster Gelegenheit nach Westen und folgt dem Pfad. Besiegt die vier Team-Plasma-Rüpel, die euch unterwegs begegnen. Ihr begegnet danach der Arenaleiterin aus Stadt 4, die euch einen Mondstein gibt. Verlasst nun den Wald in Richtung Norden und geht über die Himmelspfeilbrücke nach Stratos City.

Stratos City
Folgt der Uferpromenade nach Westen und betretet die westlichste Querstraße. Versucht, die Arena zu betreten, was euch zu diesem Zeitpunkt jedoch noch nicht gelingen wird. Weil ihr hier also nicht weiterkommt, geht ihr zur dritten Anlegestelle von links und sprecht dort mit Bell. Es folgt ein Kampf mit Team Plasma vor dem Gebäude schräg gegenüber der Arena. Betretet danach das Gebäude und sprecht mit Gechisu. Nehmt jetzt den

zurückgebliebenen Rauchball mit und verlasst das Gebäude.

Arena-Rätsel:
Bahnt euch euren Weg durch die Honigwände und betätigt die Schalter, um neue Durchgänge zu erschaffen.
Achtung: Manche Schalter öffnen keine Durchgänge, sondern lassen neue Trainer zum Vorschein kommen!

Arena-Kampf:
Der Arenaleiter setzt Käfer-Pokémon ein. Mit Attacken vom Typ Feuer, Flug oder Gestein seid ihr auf der sicheren Seite. Zur Belohnung für euren Sieg erhaltet ihr einen weiteren Orden und TM 76. Es gibt noch zahlreiche weitere spannende Möglichkeiten in Stratos City, zum Beispiel:

1. Battle Company (links des Pokémon-Centers):
Hier könnt ihr trainieren und erhaltet für eure Siege verlockende Items wie Flottbälle, Timerbälle und vor allem einen EP-Teiler.

2. Westlichste Anlegestelle:
Wenn ihr den Gartenpass besitzt, könnt ihr von hier aus zu einer kleinen Insel fahren, auf der ihr das legendäre Victini fangen könnt. Das Ticket wird zwischen dem 4. März und 20. April per WiFi verteilt.

3. Östlichste Anlegestelle:
Hier erhaltet ihr wahlweise einen Blattstein, einen Feuerstein oder einen Wasserstein.

4. Game Freak
(1. Querstraße von rechts):
Ihr bekommt ein Zorua, sofern ihr ein Celebi (Siehe N-ZONE 03/11, S. 38) dabeihabt. Nach dem Durchspielen des Hauptspiels dürft ihr gegen Game-Freak-Entwickler kämpfen.

5. Gebäude gegenüber
von Game Freak:
Hier bekommt ihr TM 44 (Erholung).

6. Eisdiele (2. Querstraße von rechts):
Erwerbt jeden Dienstag (außer im Winter) ein Eis, das die Statuswerte eurer Pokémon heilen kann.

7. Museum
(2. Querstraße von rechts):
Zeigt dem Clown Pokémon des Typs, den er fordert, und ihr erhaltet dafür nützliche Beeren.

8. Querstraße
(3. Querstraße von links)

Hier erhaltet ihr TM 70 (Blitz) von einem Mann.

9. Stadtpark:
TM 44 (Anziehung) bekommt ihr im ersten Haus auf der rechten Straßenseite in der Straße nördlich des Stadtparks.

Route 4
Gleich zu Beginn der Route läuft euch Bell über den Weg, die ihr sogleich auch besiegen müsst. Danach möchte auch Cheren euer Trainer-Geschick auf den Prüfstand stellen. Besiegt ihn ebenfalls! Im ersten Haus auf der linken Straßenseite könnt ihr eure Pokémon jederzeit heilen lassen. TM 41 (Folterknecht) findet ihr im Westen der Route. In einem Haus im Nordwesten der Route bekommt ihr die TM 28 (Schaufler). Die Route hat zwei nördliche Ausgänge: Verwendet den rechten, um Rayono City zu erreichen. Der linke Ausgang führt euch tiefer in die Wüste, jedoch müsst ihr diese im Moment noch nicht erforschen.

Stadt 6
Besiegt Team Plasma und erhaltet zur Belohnung ein Fahrrad. Im Gebäude oberhalb des PokéCenters bekommt ihr einen Sonnenstein. Ein Gebäude weiter links findet ihr VM 04 (Stärke). Versucht, die Stadt nach Westen zu verlassen – Bell wird euch aufhalten und die Musical-Halle zeigen. Ihr bekommt alles über das Musical erklärt, müsst jedoch nicht zwingend sofort an einem Musical teilnehmen. Verlasst die Stadt über den südöstlichen Ausgang, um einen kleinen Vergnügungspark zu erreichen. Dort wird N euch herausfordern.

Arena-Rätsel:
Steigt in den Wagen, der auf den blauen Schienen fährt. Verlasst das Vehikel nach einer kurzen Fahrt wieder, besiegt den Trainer, betätigt den Schalter und fahrt dann weiter. Kämpft euch von Achterbahnwagen zu Achterbahnwagen, bis ihr den Arenaleiter erreicht.

Arena-Kampf:
Die Arenaleiterin tritt mit Elektro-Pokémon gegen euch an. Die beiden Flughörnchen-Pokémon setzt ihr am besten mit Gestein- oder Eis-Attacken außer Gefecht, während gegen das andere Elektro-Pokémon eine Boden-Attacke die beste Waffe ist. Für euren Sieg werdet ihr mit einem Orden sowie TM 72 belohnt.
Wenn ihr es eilig habt, begebt ihr euch gleich auf Route 5, ansonsten erkundet doch noch etwas die Stadt:

1. Kampf-U-Bahn (großes Gebäude in der Stadtmitte):
Schickt eure Pokémon in der Kampf-U-Bahn in spannende Matches.

2. Trainiert in den verschiedenen Stadien im Norden der Stadt.

3. Nehmt am Pokémon-Musical im Nordosten der Stadt teil.

Route 5
Und schon wieder ein Kampf gegen Cheren! Besiegt außerdem die zwei Kinder.

Zugbrücke
Wenn ihr die schattigen Punkte betretet, greift euch ein wildes Pokémon an. Die Trainer auf der Brücke lassen euch hingegen in Ruhe.

Marea City
In der Markthalle werden Heilkräuter verkauft. Es gibt aber noch mehr zu entdecken: Betretet die Markthalle durch einen verstecken Eingang auf der linken Seite. Dort dürft ihr einen Supertrank mitnehmen. Westlich der Markthalle erwartet euch euer erster Dreifachkampf! Wenn ihr euch genügend umgesehen habt, verlasst ihr die Stadt nach Süden, um die Kühlcontainer zu erreichen.

Kühlcontainer
Besiegt die Trainer im Außenbereich, wenn ihr möchtet und betretet dann den Container links unten. Besiegt im Anschluß die Trainer und stellt euch dann einem Kampf mit Team Plasma.

Panaero City
Nach eurer Rückkehr gilt es nun, die Arena ausfindig zu machen und euch den nächsten Orden zu verdienen.
Achtung: Die Arena befindet sich im äußeren Nordosten der Stadt, der Zugang kann leicht übersehen werden!

Arena-Rätsel:
Mithilfe der leuchtenden Schalter bewegt ihr die Plattformen auf und ab.

Arena-Kampf:
Euch erwarten Pokémon vom Typ Boden. Mit Pflanzen- oder Wasser-Attacken seid ihr im Vorteil. Für euren Sieg erhaltet ihr einen Orden sowie TM 76. Nach dem aufregenden Arena-Kampf stellt sich euch Bell im Nordwesten der Stadt in den Weg. Wenn ihr auch diesen Kampf gemeistert habt, erhaltet ihr als Belohnung VM 02 (Fliegen).

Route 6
Im Haus kurz vor der Elektrogesteinhöhle werden eure Pokémon geheilt. Außerdem überlässt euch ein Kind einen Leuchtstein. Das Spinnennetz, das den Eingang der Elektrogesteinhöhle versperrt, wird ein Trainer für euch beseitigen, sofern ihr bereits seinen Orden gewonnen habt. Anschließend schenkt er euch außerdem TM 78.

Elektrogesteinhöhle
Professorin Esche steckt euch ein Glücks-Ei zu. Findet anschließend den Weg ins erste Untergeschoss. An einer Abzweigung, an der ihr euch entscheiden müsst, ob ihr nach Norden oder Süden geht, wählt ihr den Weg Richtung Süden (kurz vor dieser Abzweigung tauschen noch einmal Professorin Esche und Bell auf). Von einem Zwillingspärchen bekommt ihr zwei Nuggets ausgehändigt. Diese könnt ihr für stolze 5.000 PokéDollar das Stück wieder verkaufen! Ein Arzt nordöstlich der Nugget-Brüder heilt jederzeit eure Pokémon, nachdem ihr ihn einmal besiegt habt. Kämpft euch weiter nach Norden durch und an Team Plasma vorbei. Wenn ihr noch nach Items sucht und ein wenig trainieren wollt, steigt einfach die Treppe hinab und erkundet das zweite Untergeschoss. Wenn ihr aber euer Abenteuer möglichst schnell fortsetzen wollt, wählt ihr die Treppe nach

oben. Biegt an der Kreuzung nach rechts ab und besiegt N.

Panaero City
Im Gebäude östlich des PokéCenters findet ihr den Attackenhelfer und den Attackenverlerner. Im südöstlichen Bereich der Landebahn wiederum wartet TM 58 auf euch. Verlasst danach die Stadt nach Osten.

Route 7
Ein Mädchen schenkt euch TM 57.
Tipp: Diese Attacke ist im Typ-Vorteil gegen den nächsten Arenaleiter! Folgt der Route nach Norden, um den Himmelsturm zu erreichen.

Himmelsturm
Macht in der zweiten Etage Halt, um dort TM 61 einzustecken. Die Krankenschwester in der dritten Etage heilt eure Pokémon, nachdem ihr sie besiegt habt. In der vierten Etage findet ihr TM 65. Sprecht im obersten Stockwerk mit der Arenaleiterin, läutet die Glocke und begebt euch anschließend zurück nach Panaero City.

Panaero City
Arena-Rätsel:
Ihr müsst euch mit Kanonen von Plattform zu Plattform schießen lassen. Die Kanone nach dem Kampf gegen den ersten Piloten müsst ihr von unten betreten. Vorsicht – der untere Einstieg ist leicht zu übersehen!

Arena-Kampf:
Die Arenaleiterin tritt mit Flug-Pokémon gegen euch an. Mit Attacken vom Typ Elektro oder Gestein solltet ihr keine nennenswerten Probleme haben. Nach dem Kampf bekommt ihr den Orden und TM 62.

Sprecht mit dem Jungen im Haus nördlich des PokéCenters. Anschließend könnt ihr südlich der Landebahn TM 40 finden.

Route 7
Setzt vom Himmelsturm aus euren Weg Richtung Osten fort. Dazu müsst ihr über die dünnen Holzbalken balancieren. Die Frau in dem Haus heilt eure Pokémon. Weiter südöstlich stolpert ihr über TM 81. Besiegt Cheren am Ende der Route und ihr erhaltet VM 03 (Surfer).

Schraubenberg
Arbeitet euch durch das Höhlensystem voran. Der Weg ist zwar weit, aber glücklicherweise kein undurchschaubares Labyrinth. In der Mitte des Berges, bei

den vielen Baggern, findet ihr südlich in einer Höhle TM 91. Außerdem könnt ihr dort Evoli zu Glaziola entwickeln.

Nevaio City
Im PokéCenter schenkt euch eine Frau TM 31.

Arena-Rätsel:
Die Arena befindet sich in einer Höhle im Norden der Stadt. Ihr müsst über den gefrorenen Boden rutschen, um die Räume zu durchqueren. Schlittert nach oben und anschließend nach rechts. Besiegt den Trainer, betätigt den Schalter, schlittert nach links und springt über die Rampe. Schlittert nach dem nächsten Kampf nach rechts, oben, rechts, oben, Kampf, unten, rechts, in Pfeilrichtung wieder aufs Eis, oben (Schalter), oben, links, in Pfeilrichtung aufs Eis – puh! Springt über die nächste Rampe und besiegt den Trainer. Schlittert nach links, oben, rechts, oben, rechts, oben, nach oben wieder aufs Eis, Kampf, Schalter, rechts, unten, links, unten, links, oben. Nun noch die Treppe hoch und ihr erreicht endlich den Arenaleiter.

Arena-Kampf:
Euch erwarten Eis-Pokémon, die ihr mit Attacken vom Typ

Feuer, Kampf, Gestein oder Stahl kaltstellen könnt. Für euren Sieg bekommt ihr einen Orden und TM 79. Verlasst die Stadt in Richtung Norden.

Drachenspiralturm

Arbeitet euch durch den Turm nach oben voran. Ihr benötigt dazu zwingend Pokémon, die VM 04 (Stärke) beherrschen. Im zweiten Stockwerk nehmt ihr den untersten Einstiegspunkt, um die Treppe zu erreichen. Im obersten Stockwerk trefft ihr N und ein legendäres Pokémon. Keine Sorge, ihr müsst nicht kämpfen! Nach einigen Gesprächen begebt ihr euch in die Zufluchtswüste, indem ihr nach Rayono City fliegt, diese in Richtung Süden verlasst und hinter der Autobahnbrücke nach links abbiegt. Verlasst die Route 4 über den westlichen Ausgang im Norden.

Zufluchtswüste

Der Arzt am Eingang der Wüste heilt eure Pokémon, nachdem ihr ihn besiegt habt. Durchquert die Wüste in Richtung Norden, um das Antike Schloss zu erreichen. Sehr nach einem Schloss sieht es von außen nicht aus – eher ein kleiner Eingang, um den herum fünf eiförmige Statuen aufgebaut sind.

Antikes Schloss

Wenn ihr euch an einer Sandgrube vorbeischleicht, dann lauft möglichst langsam. Dadurch senkt ihr das Risiko, dass ihr versinkt. Schleicht euch an beiden Sandgruben vorbei und unterhaltet euch mit der Forscherin oberhalb der Treppe, um ein Fossil zu erhalten. Steigt die Treppe hinab, besiegt den Team-Plasma-Rüpel und versinkt nun absichtlich im Sand, um so das darunterliegende Stockwerk zu erreichen. Nähert euch dem Team-Plasma-Rüpel von unten, sodass er ein paar Schritte nach Süden macht, wenn er euch herausfordert. Dann könnt ihr euch nach dem Kampf hinter ihm und an der Sandgrube vorbeischleichen. Lauft wiederum leise an der südwestlichen Sandgrube vorbei, um TM 30 zu finden. Versinkt wieder absichtlich in der Sandgrube neben dem Fundort der TM und schleicht um die folgende Sandgrube so herum, dass ihr den linken Ausgang der Kreuzung erreicht. Dazu müsst ihr oben herum gehen. Versinkt dann in der Sandgrube westlich der Kreuzung. Besiegt die beiden Team-Plasma-Rüpel und versinkt in der nächsten Sandgrube (links). Nachdem ihr wieder draußen seid, fliegt ihr nach Septerna City und stattet dem Museum einen Besuch ab. Je nach

Edition erhaltet ihr einen hellen oder einen dunklen Stein. Fliegt anschließend wieder nach Nevaio City und verlasst sie in Richtung Osten.

Route 8
Findet TM 36 im Norden der Route und folgt dem wässrigen Weg in Richtung Südosten. Dort schenkt euch eine Dame TM 42. Abschließend besiegt ihr Bell am Ende der Route.

Zylinderbrücke
Ihr erhaltet TM 43 von einer Frau.

Route 9
Auf Route 9 erhaltet ihr TM 56. In ihrer Mitte erhebt sich ein gewaltiges Kaufhaus, in dem ihr fleißig shoppen dürft. Aber Vorsicht, manche Kunden dort sind ziemlich kampflustig!

Twindrake City
Das äußere Erscheinungsbild der Stadt unterscheidet sich je nach Edition. Die innere Funktion der Gebäude bleibt jedoch die gleiche. Sucht nach der Arenaleiterin und folgt ihr.

Arena-Rätsel:
Springt auf die weißen Schalter und bewegt dadurch Kopf und Arme der riesigen Drachen-Statuen auf und ab, um so einen Weg zum Arenaleiter zu bilden.

Arena-Kampf:
Euch erwarten Drachen-Pokémon. Setzt ebenfalls Drachen-Pokémon ein oder verwendet Eis-Attacken. Nach eurem Sieg erhaltet ihr den letzten Orden und TM 82. Außerdem schenkt euch Professorin Esche einen Meisterball.

Route 10
Besiegt Cheren und geht weiter zur Siegesstraße.

Siegesstraße
Der Weg durch das Höhlenlabyrinth ist nicht allzu schwierig. Behaltet im Kopf, dass euer Weg hauptsächlich bergauf führt, dann solltet ihr keine allzu großen Probleme haben. Nachdem ihr dem Arzt begegnet seid, müsst ihr die Treppe hinaufsteigen. Wieder draußen, habt ihr dann die Wahl, ob ihr links oder rechts hinabspringen wollt. Wählt den rechten Absprungpunkt und erschreckt nicht, wenn ihr wieder ganz unten landet – in der nächsten Höhle befinden sich Treppen, die euch zu eurem Ziel führen. Wenn ihr auf große Itemsuche gehen wollt, könnt ihr unter anderem TM 02 und TM 93 finden.

ACHTUNG, SPOILER!

Im Folgenden verraten wir euch etwas zum Ende des Spiels. Wenn ihr euch die Spannung nicht vorwegnehmen möchtet, solltet ihr das Heft auf keinen Fall umdrehen!

Pokémon-Liga

Ihr dürft die Elite-Trainer der „Top Vier“ in beliebiger Reihenfolge herausfordern. Beginnt links unten und kämpft euch im Uhrzeigersinn weiter durch:

1. Trainer (links unten)

Er verwendet Geist-Pokémon. Wenn ihr ebenfalls Geist- oder alternativ Unlicht-Attacken einsetzt, ist dieser Kampf leicht zu gewinnen.

2. Trainer (links oben):

Hier erwartet euch Unlicht-Pokémon. Kontert ihre Angriffe mit Kampf-Attacken!

3. Trainer (rechts oben):

Dieser Trainer schickt Psycho-Pokémon in den Kampf. Verlasst euch auf Angriffe vom Typ Geist, Unlicht oder Käfer.

4. Trainer (rechts unten):

Seine Kampf-Pokémon machen euch Feuer unter dem Hintern, aber mit Attacken vom Typ Psycho oder Flug verweist ihr ihn schnell in seine Schranken.

Nach dem Sieg gegen die Top Vier kommt ihr nicht dazu, den Champion herauszufordern, da vorher N die Pokémon-Liga angreift.

N's Schloss

Lauft durch das Schloss nach oben. Ihr könnt in den Räumen noch ein paar wichtige Items aufsammeln, unter anderem einen Top-Trank, eine Top-Genesung und einen Top-Beleber. Fangt je nach Edition Reshiram oder Zekrom. Das legendäre Pokémon ist auf Level 50. Jetzt geht es ans Eingemachte: Ihr stellt euch N und müsst ihn in einem allerletzten Kampf besiegen. Achtung! Er setzt das legendäre Pokémon der jeweils anderen Edition gegen euch ein! Besiegt zu guter Letzt Geckiss, um die Hauptstory abzuschließen. Ihr werdet vor dem Kampf automatisch geheilt, könnt aber nicht nochmal speichern. Also atmet tief durch und beginnt den Kampf. Viel Erfolg!

Fortsetzung folgt!

Weitere Profi-Tipps findet ihr
in den kommenden Ausgaben der ...

oder im Internet unter ...

www.n-zone.de